



REGOLAMENTO

Rev. N°6

Data: 13/10/2010

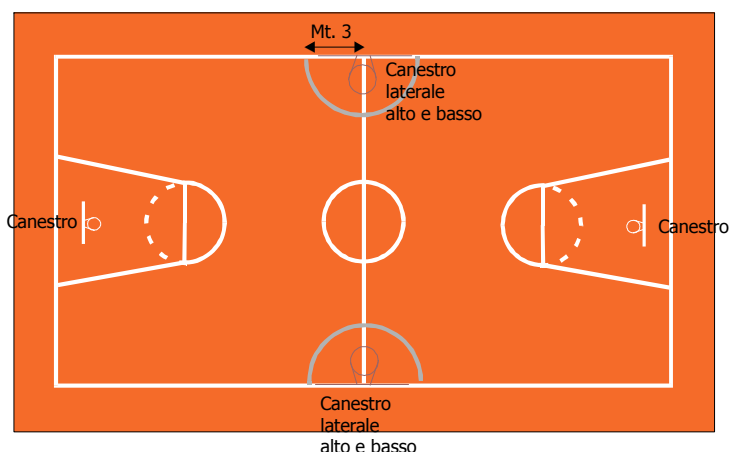
Le modifiche sono evidenziate in campo giallo e riguardano: ruoli 2 (inizio conteggio e stop del tempo di gara nonché posizionamento del "tutor")

REVISIONI PRECEDENTI:

N° Revisione	DATA
1	25/10/2007
2	25/08/2008
3	25/10/2008
4	28/08/2009
5	14/05/2010
6	13/10/2010

**CARATTERISTICHE
DEL
GIOCO:**

CAMPO DI GIOCO (adattato): Campo di basket (misure standard) con due canestri tradizionali più due canestri laterali posti trasversalmente al campo (sul perimetro a metà campo) con h min 2,00 mt e max 2,20 mt e con due aree semicirculari (con raggio di 3 metri) suddivise in cinque settori. Sotto il canestro laterale è possibile inserire un altro canestro più basso per i ruoli 1 (h min=1,00 e max=1,20 mt). Le due aree semicirculari si possono tracciare utilizzando lo scotch.



Ingrandimento dell'area laterale con suddivisione in settori:



Fig. 2

Esempio di canestro laterale alto e basso:



TEMPO DI GIOCO: 4 tempi da 6 minuti ciascuno.

Il tempo viene bloccato ad ogni interruzione (canestri effettuati compresi).

PALLA DA GIOCO: viene utilizzato il pallone da mini-basket sostituibile con altre palle di dimensioni e pesi diversi per il ruolo 1. Queste vengono messe ai piedi dei canestri piccoli. L'arbitro ha il compito di controllare ad ogni inizio tempo la presenza del pallone.

ARBITRO: è previsto almeno un arbitro.

NUMERO DI GIOCATORI: 12 giocatori per squadra dei quali **6 obbligatoriamente in campo**. Ad ogni giocatore viene attribuito un ruolo che va da 1 a 5 secondo le caratteristiche in seguito elencate. Pertanto ad ogni giocatore verrà assegnato un numero composto da 2 cifre: la prima si riferisce al suo ruolo, la seconda è identificativa della persona. La somma dei numeri che indicano il ruolo non deve superare il valore di **23**. Tutti i giocatori devono entrare in campo.



I RUOLI: i ruoli vengono assegnati in base al possesso delle grandi prassie: l'uso delle mani, il cammino, la corsa, l'equilibrio. Sulla maglia è il primo numero sulla sinistra.

numero 5: giocatore normodotato o disabile che possiede tutti i fondamentali della pallacanestro (può assumere anche il ruolo di tutor).

numero 4: giocatore normodotato o disabile che possiede le grandi prassie (l'uso totale o parziale delle mani quindi il tiro, il cammino, la corsa fluida con palleggio regolare) può commettere passi di partenza, ma non è in grado di effettuare l'entrata in terzo tempo o giri in palleggio con disinvoltura (giocatore principiante o inesperto).

numero 3: giocatore normodotato o disabile che possiede

l'uso totale o parziale delle mani, quindi il tiro anche nel canestro tradizionale, il cammino, la corsa anche con palleggio non continuato o interrotto. Non possiede la corsa fluida ma lenta, impacciata, poco coordinata e/o con scarso equilibrio.

numero 2: giocatore disabile con l'uso totale o parziale delle mani per il tiro nel canestro laterale alto, il cammino gli consente di spostarsi. Non possiede la corsa o non è in grado di utilizzarla: è un pivot di movimento, quindi si sposta. Quando riceve la palla, nel limite di 10 secondi, facendo almeno due palleggi, deve recarsi in uno dei tre settori ed effettuare il tiro oltrepassata la linea dell'area. Non può essere marcato. Se il ruolo n. 2 è un giocatore in carrozzina deve spostarsi autonomamente eseguendo almeno 2 palleggi.

numero 1: giocatore disabile che non può spostarsi (per deficit motori) nemmeno con la carrozzina se non spinto da altri ed è in possesso solo del tiro, staziona nell'area dei canestri laterali, a lui la palla deve essere consegnata da un compagno. Quando la riceve, questa può essere sostituita da una palla più piccola da lui scelta e posta alla base del canestro. Dalla consegna della palla da parte del compagno entrato in area ha 10 secondi di tempo per arrivare al tiro. E' un altro pivot. Non può essere marcato.

Riassumendo:

Solo utilizzo delle mani per il tiro	Utilizzo delle mani più cammino o corsa non sfruttabile (o carrozzella)	Mani più cammino e corsa non fluida, palleggio non continuato scarso equilibrio	Utilizzo mani, cammino e corsa fluida, palleggio regolare, non è in grado di effettuare l'entrata in terzo tempo o effettua giri in palleggio senza disinvoltura	Possiede tutti i fondamentali della pallacanestro
PIVOT	PIVOT			
1	2	3	4	5

**COMPITI
DEI
GIOCATORI:**

I ruoli 1 e 2 sono i pivot e sono liberi da marcature. Può essere schierato un solo pivot alla volta. I numeri tre, quattro, cinque possono utilizzare qualsiasi tipo di marcatura.

I ruoli 1 (pivot che non hanno cammino), stazionano nell'area dei canestri laterali, sono rivolti verso il gioco, da quando il compagno entrato in area gli ha consegnato la palla hanno 10 secondi di tempo per tirare. Sono concesse due possibilità: ogni canestro vale 3 punti se effettuato al primo tentativo, 2 punti se effettuato al secondo. Non possono essere contrastati in quanto nell'area non devono entrare gli altri giocatori. I ruoli 1 possono utilizzare una palla di dimensioni più piccole per il tiro. Il canestro viene ritenuto valido solo se la palla avrà compiuto una traiettoria parabolica (non può essere lasciata cadere nel canestro posizionandosi con la mano sopra di esso). Possono tirare sia nel canestro laterale alto che in quello basso senza alcuna differenza di punteggio.

Il tempo viene fermato nel momento dell'entrata in area del compagno che gli porta la palla. Nel caso finisca il tempo di gioco contemporaneamente all'ingresso del compagno nell'area laterale (il piede deve essere già dentro al suono della sirena) egli ha diritto di effettuare il suo tiro utilizzando totalmente i 10 secondi a disposizione. La palla può anche essere passata al giocatore di ruolo 1 (ma non dalla rimessa).

In questo caso egli la deve afferrare per poter aver diritto a effettuare il tiro.

Il tempo in questo caso si ferma nell'istante in cui viene afferrata la palla.

I 10 secondi a disposizione cominciano da questo istante e dovrà essere il compagno che ha effettuato il passaggio a provvedere al cambio eventuale della palla.

Il gioco riprende con una rimessa laterale anche se la palla non viene cambiata da effettuarsi al di là delle tacche poste ad un metro e mezzo dall'area laterale (come indicato nel disegno fig. 2).

I ruoli 2 devono stare rivolti al gioco e tirare nel canestro laterale alto nell'arco di **10 secondi da quando il compagno è entrato nell'area**, ma da fuori area in quanto si possono spostare. Come i ruoli 1 non sono contrastati dal corrispondente ruolo avversario (che staziona presso l'altro canestro laterale), devono permanere all'interno dell'area laterale (per ragioni di sicurezza) fintanto che la palla non gli è stata consegnata o passata, (non è possibile passare la palla al ruolo 2 direttamente dalla rimessa laterale) e possono raccogliere la palla solo all'interno dell'area laterale, **il tempo viene fermato in caso di canestro realizzato.**

Una volta entrato in possesso della palla deve obbligatoriamente effettuare almeno due palleggi, spostandosi in uno dei tre settori ed effettuare il tiro oltrepassata la linea dell'area. Il canestro vale

2 punti se effettuato dal settore centrale e 3 punti se effettuato nel settore laterale.

Quando tira deve essere garantito uno spazio di un metro da ogni suo lato per evitare ostruzionismi (vedi le tacche in Fig.2).

Nel caso finisca il tempo di gioco contemporaneamente all'ingresso del compagno nell'area laterale (il piede deve essere già dentro al suono della sirena) egli ha diritto di effettuare il suo tiro utilizzando totalmente i 10 secondi a disposizione.

Se l'azione di tiro non termina con un canestro, il giocatore con ruolo 2 può entrare nell'area laterale e prendere il rimbalzo.

Se riesce a catturare la palla dovrà entro 5 secondi (10 se in carrozzina) passarla (non consegnarla) a un compagno di squadra posto fuori area laterale, questi non la può ripassare subito al Pivot ma prima deve passarla ad un altro compagno di squadra.

Il numero di giocatori che può sostare intorno all'area laterale mentre il Pivot tira è di due per squadra (non si considera il giocatore che sta tirando, **mentre il giocatore che ha portato la palla al Ruolo 2 può sostare accanto o dietro e trattenere il compagno per fare da tutor ma non può partecipare al rimbalzo**).

L'arbitro, dopo aver richiamato i giocatori al rispetto della regola, può annullare il canestro eventuale o convalidarlo a seconda che commetta l'infrazione rispettivamente la squadra che attacca o quella che difende, in caso di canestro non effettuato l'arbitro dovrà fermare il gioco per impedire irregolarità al rimbalzo.

I ruoli 3 possono tirare nei canestri laterali alti da fuori area o nei canestri alti non laterali, effettuando una corsa con almeno qualche palleggio anche se interrotto e non continuato. Ogni volta che intraprendono una corsa e sono in possesso di palla devono eseguire durante la corsa stessa almeno due palleggi anche non continuati. Piccoli spostamenti con la palla eseguiti senza corsa prima di un tiro o un passaggio non richiedono l'obbligo dei due palleggi di cui sopra. Devono essere contrastati da un ruolo 3 avversario ed ogni canestro effettuato nel canestro laterale alto vale 2 punti, mentre nel canestro tradizionale vale 3 punti. In caso di fallo mentre sta tirando si effettueranno 2 o 3 tiri liberi a seconda del canestro in cui stava tirando. Per loro non contano le infrazioni di passi e doppio.

I giocatori di ruolo 3 non possono essere marcati da ruoli 4 o ruoli 5 in modo da ostacolare la loro ricezione della palla né durante il gioco né durante la rimessa.

A tale proposito si considera la distanza di un braccio del giocatore ruolo 3 come raggio d'azione entro cui non può essergli portata via la palla se non da un altro giocatore di ruolo 3. In caso di rimbalzo però questa tutela non deve essere applicata.

I ruoli 4 devono tirare necessariamente nei canestri tradizionali e devono effettuare la corsa palleggiando. Vengono contrastati naturalmente dai corrispondenti ruoli 4. Ogni canestro effettuato

vale 2 punti o 3 punti a seconda che il tiro venga effettuato dentro o fuori l'area dei tre punti. Per loro contano le infrazioni di passi e doppio. Non contano i passi di partenza. Ogni canestro effettuato su entrata viene invalidato. Se al termine dell'entrata non viene fatto canestro il gioco continua.

A tale proposito si considera la distanza di un braccio del giocatore ruolo 4 come raggio d'azione entro cui non può essergli portata via la palla se non da un altro giocatore di ruolo 4. In caso di rimbalzo però questa tutela non deve essere applicata.

I ruoli 5 devono tirare nei canestri tradizionali, possono marcare solo ruoli 5 avversari e non possono marcare altri ruoli, per loro valgono le regole del basket e possono effettuare un massimo di 3 tiri per tempo. Ogni canestro effettuato vale 2 punti o 3 punti a seconda che il tiro venga effettuato dentro o fuori l'area dei tre punti. Anche per loro contano le infrazioni di passi e doppio. Il tiro viene conteggiato come tiro anche se il giocatore subisce fallo. Se il ruolo 5 commette un'infrazione (passi, doppio, sfondamento) non si deve considerare aumentato il numero di tiri effettuati.

Ogni ruolo ha inoltre il compito di fare da tutor (prendersi cura di ...) ad un suo compagno con il ruolo 1, 2 o 3, guidandolo, indirizzandolo e incitandolo quando questi entra in possesso della palla.

Inoltre:

Il giocatore che porta la palla al compagno con ruolo 1 ha anche il compito di mettere il compagno fronte al canestro, fare gli eventuali scambi di palla, raccogliere la palla per l'eventuale secondo tiro e riposizionarlo fronte al gioco. Il gioco riprende solo al termine di queste operazioni.

**REGOLE
DI
GIOCO:**

Regola 1 - Giocatori in campo

Ogni squadra deve schierare obbligatoriamente, almeno fino al raggiunto limite di falli (vedi regola 7) un giocatore pivot e almeno 2 giocatori con ruolo 5. Tra i giocatori di ruolo 4 o ruolo 5 deve essere presente almeno una donna. Se per infortunio o raggiunto limite di falli non sono più disponibili giocatrici di ruolo 4 o ruolo 5 la squadra potrà schierare al massimo due giocatori con ruolo 4 o 5. La somma dei ruoli non dovrà superare il valore 23.

Regola 2 - Cambi

Tutti i cambi possono essere effettuati purchè la somma dei ruoli in campo non superi il valore 23.

Durante i cambi viene fermato il tempo. La modalità di richiesta ed esecuzione dei cambi segue la normativa del

basket tradizionale eccetto che possono essere effettuati anche dopo l'effettuazione di un canestro.

Qualora dopo un cambio non esistono corrispondenze di ruoli in campo, vale sempre la regola che il ruolo inferiore può marcare il superiore, ma non il contrario.

Regola 3 - Inizio del gioco

Si inizia ogni tempo dalla contesa effettuata dai ruoli 5.

Il canestro laterale di attacco è quello posto sulla destra di chi salta.

Regola 4 - Rimesse

Sulle rimesse laterali o da fondo campo i giocatori che difendono devono stare almeno a due metri dal giocatore che rimette la palla in gioco e devono essere effettuate in uno dei seguenti due modi:

- i ruoli 4 e 5 partendo in palleggio devono andare a consegnarla (in tempo non superiore ai 10 secondi) ai ruoli 1, 2 o 3;
- i ruoli 3, 4 e 5 possono passarla ad un compagno per iniziare l'azione nel tempo limite di 10 secondi.

Se i ruoli 1 usufruiscono di una palla diversa per effettuare i loro tiri, in caso di canestro NON realizzato al secondo tentativo, il gioco riprende con una rimessa effettuata dalla squadra avversaria ma al di fuori delle aree piccole laterali dalla parte della difesa.

Regola 5 - Aree piccole laterali

I ruoli 3, 4 e 5 non possono entrare nell'area (raggio 3 metri) che delimita i canestri laterali se non per consegnare la palla ai ruoli 1 o 2 ed eventualmente cambiarla con un'altra diversa, posizionare il compagno e uscirne subito dopo. Il difensore deve fermarsi fuori dall'area.

Possono afferrare l'eventuale rimbalzo standone al di fuori ma se cadono entro l'area, anche liberati dal possesso della palla, commettono infrazione. Durante una azione i giocatori possono transitare nelle aree piccole laterali solo senza palla. Ogni infrazione di questa regola comporta il passaggio della palla alla squadra avversaria.

Regola 6 - Durata delle azioni di gioco

Ogni squadra ha 30 secondi di tempo per concludere l'azione a canestro.

Regola 7 - Falli

Il numero massimo di falli per ogni giocatore è 5. Ogni fallo che viene subito mentre si sta effettuando un'azione di tiro dà diritto a 2 o 3 tiri liberi nel canestro in cui si stava tirando. Il fallo subito non in situazione di tiro dà diritto alla rimessa laterale.

Quando un giocatore subisce un fallo mentre sta portando la palla a un Pivot (si trova cioè in una zona adiacente all'area semicircolare), questi ha diritto di tirare secondo le regole del proprio ruolo.

Regola 8 - Aiuti difensivi

Sono consentiti aiuti difensivi tra giocatori dello stesso ruolo. Quando un giocatore marca un ruolo inferiore commette un'infrazione (non è un fallo da enumerare tra i 5 a disposizione) che deve essere punita con 2 tiri liberi e successiva rimessa da assegnare alla squadra di chi ha subito l'infrazione.

Se il ruolo che la subisce è un 3 questi effettua i tiri liberi nel canestro laterale alto.

Non è considerata infrazione negli aiuti difensivi se si prende il pallone da rimbalzo o la palla è vagante.

Regola 9 - Numero tiri

I ruoli 5 possono effettuare al massimo 3 tiri a canestro ogni tempo, i canestri valgono 3 punti se effettuati fuori dall'area dei tre punti.

Sul referto di gara (analogo a quello del basket tradizionale leggermente modificato e qui allegato) andrà indicato nella colonna tiri l'effettuazione di ogni tiro da parte di un ruolo 5. Per gli altri ruoli non esiste un numero massimo di tiri effettuabili.

Regola 10 - Altre differenze col Basket

Non esiste l'infrazione di campo né un numero massimo di secondi per superare la metà campo, non esiste l'infrazione di 3 secondi, non esiste il bonus falli, esiste la contesa.

Note e situazioni particolari

Per situazioni ed esigenze particolari e/o impreviste le squadre in accordo fra loro, ma con il benestare degli arbitri, possono concordare prima dell'inizio della partita ulteriori deroghe al Regolamento.